



Національний університет
водного господарства
та природокористування

Міністерство освіти і науки України
Національний університет водного господарства та
природокористування
Навчально-науковий інститут економіки та менеджменту
Кафедра філософії

ЗАТВЕРДЖУЮ

Проректор з науково-педагогічної,
методичної та виховної роботи
_____ О.А. Лагоднюк
«___» _____ 20__ р.

06-07-04



РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Program of the Discipline

Філософія відеоігор

PHILOSOPHY OF VIDEOGAMES

Спеціальність
Speciality

всі спеціальності
all specialisations

Рівне – 2018



Національний університет
та природокористування

Робоча програма «Філософія відеоігор» для студентів всіх спеціальностей. Рівне: НУВГП, 2018. 14 с.

Розробник: Стратонова Н. О., кандидат філософських наук,
доцент, доцент кафедри філософії.

Робочу програму схвалено на засіданні кафедри філософії

Протокол від «15» грудня 2017 року №4

Завідувач кафедри

д.філос.н., проф.
Наконечна О.П.

Схвалено науково-методичною радою НУВГП

Протокол від «__» _____ 20__ року №__

Голова
науково-методичної
ради

Лагоднюк О.А.

© Стратонова Н.О., 2018 рік
© НУВГП, 2018 рік



ВСТУП

Програма вибіркової навчальної дисципліни «Філософія відеоігор» складена відповідно до освітньо-професійної програми підготовки бакалаврів та магістрів всіх спеціальностей НУВГП.

Предметом вивчення навчальної дисципліни є відеогра, історія її виникнення, особливості функціонування та впливу на соціокультурну ситуацію крізь призму сучасних досліджень в галузях філософських, соціальних, гуманітарних та економічних наук, а також на основі аналізу культурологічних, соціально-філософських концепцій поглядів на віртуальну реальність.

Міждисциплінарні зв'язки: дисципліна «Філософія відеоігор» є вибірковою дисципліною для підготовки студентів усіх спеціальностей. Вивчення курсу передбачає наявність систематичних знань із курсів – «Культурологія», «Історія української культури», «Філософія», «Етика та естетика», цілеспрямованої роботи над вивченням спеціальної літератури, активної роботи на лекціях, практичних заняттях, самостійної роботи та виконання поставлених задач.

Вимоги до знань та умінь визначаються галузевими стандартами вищої освіти України.

Анотація

Поняття «віртуальна комп'ютерна гра» потрібно розглядати, використовуючи міждисциплінарний підхід, адже сама комп'ютерна гра – феномен складний та багатогранний. Дане поняття має філософсько-культурологічне, естетичне, етичне, інноваційно-освітнє, соціально-комунікативне та інші підґрунтя. Програма з розрахована на студентів, які прагнуть систематизувати та поглибити свої знання про віртуальний світ, жанрову специфіку його продукції, особливості функціонування ігрової індустрії, її поточні та нові тенденції.

Курс «Філософія відеоігор» носить міждисциплінарний характер використовує сучасні технології навчання міжкультурної комунікації, а також є одним із способів поєднання курсів гуманітарного циклу із дисциплінами фахової підготовки студентів.

Ключові слова: відеогра, нові медіа, віртуальна реальність, геймплей, сеттінг, наратив.

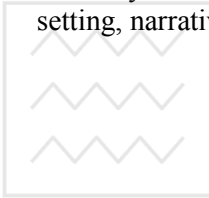


Abstract

The concept of "virtual computer game" should be considered through interdisciplinary approach, otherwise the computer game itself is a complex and multifaceted phenomenon. This concept has a philosophical and cultural, aesthetic, ethical, innovation-educational, social and communicative and other sources. The program is counted on students who want to systematize and deepen their knowledge of the virtual world, genre specificity of its products, features of the gaming industry' functioning, its current and new trends.

The course "Philosophy of video games" is a cross-disciplinary course that is characterized by applying the modern technologies of intercultural communication, and thus is one of the ways in bridging the gap between language and content specific instruction.

Key words: videogame, new media, virtual reality, gameplay, setting, narrative





1.

Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Галузь знань, спеціальність, спеціалізація, рівень вищої освіти	Характеристика навчальної дисципліни	
		денна форма навчання	заочна форма навчання
Кількість кредитів – 3	Галузь знань	За вибором	
	Спеціальність <u>Всі спеціальності</u>		
Модулів – 1	Національний університет водного господарства та природокористування	Рік підготовки:	
Змістових модулів – 2		2-й	-
Загальна кількість годин – 90 год.		Семестр 4-й	
		Лекції	
Тижневих годин для денної форми навчання: аудиторних – 2,5 самостійної роботи студента – 2,7	Рівень вищої освіти: бакалаврський	14 год.	-
		Практичні, семінарські	
		16 год.	-
		Самостійна робота	
		60 год.	
		ІНДЗ: за вибором	
		Форма контролю	
залік			



Примітка.

Співвідношення кількості годин аудиторних занять та індивідуальної і самостійної роботи становить:

для денної форми навчання – 36/64%.

2. Мета та завдання навчальної дисципліни

Мета: комплексний аналіз відеогри на основі сучасних досліджень в галузях соціальних, гуманітарних та економічних наук; розгляд історії виникнення відеогри; виокремлення жанрової специфіки сучасних відеоігор; аналіз культурологічних та соціально-філософських концепцій поглядів на віртуальну реальність.

Завдання: формування чіткого уявлення про відеогру, її функції в сучасному суспільстві, а також, теоретичне осмислення; представлення основних теоретичних досліджень гри; аналіз поняття «віртуальна реальність», напрями його осмислення та особливості сприйняття віртуальної реальності людиною; соціокультурний аналіз імерсії як втечі від R-світу; розгляд комп'ютерних ігор як нових медіа, осмислення їх як текстів аналіз їх мови; огляд історії виникнення відеоігор та їх вплив на соціокультурний простір; аналіз основних аспектів проектування та розробки гри; розгляд основних аспектів ігрової індустрії, її поточних та нових тенденцій.

У результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен

знати: основі культурологічні поняття та специфіку культурологічного аналізу; основні школи і концепції культурології; характерні риси сучасної світової культури; засади та принципи функціонування відеогри, концепції віртуальної реальності, основні жанри гри та сутнісні характеристики сучасного геймплею;

вміти: вільно володіти культурологічною та філософською термінологіями; робити компаративний аналіз різних культур, епох; визначати й оцінювати значення культурних подій; використовувати культурологічні знання у своїй професійній діяльності при осмисленні сучасних проблем соціокультурного розвитку; на основі базових положень



3. Програма навчальної дисципліни

Модуль 1

Змістовий модуль 1. Відеогра як соціокультурний феномен.

Тема 1. Феномен гри в сучасній культурі

Ігрова концепція в історичній репрезентації.

Феномен гри. Сутність гри, функції та значення гри.

Ігровий елемент в житті суспільства.

Гра та культура. Культуротворча функція гри. Гра та мистецтво.

Гра в сучасному суспільстві. Спортивна гра. Комп'ютерна гра. Телевізійна гра.

Тема 2. Віртуальна реальність та її смисли

«Електронна» та «неелектронна» версії віртуалізації дійсності, їх взаємозв'язок. Віртуалізація суспільства. Соціальний зміст розвитку технологій віртуальної реальності в концепціях А. Бюля, А. Крокера, М. Вайнштейна, М. Кастельса.

Доповнена та віртуальна реальності: спільне та відмінне. Google Glass, HoloLens, Impression Pi та інші пристрої доповненої реальності, їх соціокультурна роль. Змішана реальність.

Тема 3. Історія виникнення відеоігор

Людологія. Комп'ютерна гра як мистецтво.

Передумови виникнення комп'ютерних ігор. Перші екземпляри ігор: “OXO”, “Tennis for two”, “SpaceWar”.

Основні періоди та шляхи розповсюдження відеоігор. Виникнення перших консолей. Експериментальні аркадні автомати. Формування ігрових компаній (Konami, Hudson Soft тощо). Покоління ігрових приставок.

Розвиток звуку та графіки.

Розквіт мережевих та онлайн-ігор. Поява наративу у відеоіграх.

Сучасний етап розвитку комп'ютерних ігор. Гейміфікація наукових досліджень.

Тема 4. Жанри комп'ютерних відеоігор



Класифікація жанрів комп'ютерних ігор. Виникнення ігрових жанрів. Проблема структуризації жанрів. Основні жанри відеоігор. Ігри інформації (навчальні, тести, візуальні новели, тайм менеджери, віртуальні гіді, квести, пазли, RPG, пригодницькі ігри, MUD, MMORPG тощо). Ігри дій (аркади, хоррор, шутери, спортивні ігри, симулятори, stealth action ігри, платформери, слешери тощо). Ігри контролю (логічні ігри, тактичні ігри, building, симулятори життя, економічні стратегії, карткові рольові ігри, RTS тощо).

Класифікація за платформою: PC, PS, PDA, ігровий автомат, віртуальна інтернет-платформа. Класифікація за графічним зображенням: за розташуванням камери, за технологією зображення. Класифікація за змістом. Класифікація за сеттінгом (за місцем дії, за часом дії). Класифікація за метою гри. Класифікація за критеріями видавця (за бюджетом, за форматом). Класифікація за типом розповсюдження. Класифікація за кількістю гравців.

Змістовий модуль 2. Антропология відеоігор

Тема 5. Конструювання ідентичності в комп'ютерній грі

Лекція 1. Осмислення концепцій пост людини та кіберкультури. Теорії свідомості: 1) теорія ототожнення свідомості та суб'єктивності; 2) теорія розрізнення розуму та свідомості. Постгуманізм як симбіоз людини та технологій.

Створення ідентичності в кіберкультурі: есенціалістський та структурний підходи.

Лекція 2. Самоідентифікація особистості у віртуальному просторі гри. Критерії вибору, ціннісні характеристики.

Параметри впливу на самоідентифікацію гравця. Імерсія. «Я-віртуалізація». Ескапізм. Функція save/load.

Основні аспекти формування ідентичності. «Ідентичність в собі». «Ідентичність для себе».

Тема 6. Кіберпростір та кіберчас

Культурологічне підґрунтя кіберпростору. Потенціал кіберпростору в художній літературі. Сплив субкультур кін. 1980-х на розвиток та популяризацію феномену кіберпростору. Сеттінг.



Національний університет
водного господарства
та природокористування

Кіберчас та його характеристики в комп'ютерних іграх.



Національний університет
водного господарства
та природокористування



4. Структура навчальної дисципліни

Назва змістових модулів і тем	Кількість годин			
	Лекції	Сем.з.	СРС	Разом
1	2	3	4	5
Змістовий модуль 1. Відеогри як соціокультурний феномен				
Тема 1. Феномен гри в сучасній культурі	2	2	9	13
Тема 2. Віртуальна реальність та її смисли	2	2	9	13
Тема 3. Історія виникнення відеоігор	2	2	8	12
Тема 4. Жанри комп'ютерних відеоігор	2	4	10	16
Разом за змістовим модулем 1	8	10	36	54
Змістовий модуль 2. Антропологія відеоігор				
Тема 5. Конструювання ідентичності в комп'ютерній грі	4	2	10	16
Тема 6. Кіберпростір та кіберчас	2	4	14	20
Разом за змістовим модулем 2	6	6	24	36
Усього годин	14	16	60	90

5. Теми семінарських занять

№з/п	Теми	Кількість годин
1.	Феномен гри в сучасній культурі	2
2.	Віртуальна реальність та її смисли	2
3.	Історія виникнення відеоігор	2
4.	Жанри комп'ютерних відеоігор	4
5.	Конструювання ідентичності в комп'ютерній грі	2
6.	Кіберпростір та кіберчас	4



6. Самостійна робота

Розподіл годин самостійної роботи для студентів денної форми навчання:

12 годин – підготовка до аудиторних занять;

12 годин – підготовка до контрольних заходів;

36 годин – опрацювання окремих тем програми або їх частин, які не викладаються на лекціях.

6.1. Завдання для самостійної роботи

№з/п	Назва теми	Кількість годин
1.	Ігрова концепція в історичній репрезентації. Доповнена та віртуальна реальності: спільне та відмінне.	10
2.	Культуротворча функція гри.	10
3.	Віртуальна реальність та її смисли.	10
4.	«Електронна» та «неелектронна» версії віртуалізації дійсності, їх взаємозв'язок.	10
5.	Соціальний зміст розвитку технологій віртуальної реальності в концепціях А. Бюля, А. Крокера, М. Вайнштейна, М. Кастельса.	10
6.	Комп'ютерна гра як мистецтво. Основні періоди та шляхи розповсюдження відеоігор.	10
	Всього	60

7. Методи навчання

При викладанні навчальної дисципліни «Філософія відеоігор» використовуються пояснювально-ілюстративні методи з використанням мультимедійних презентацій та проблемні методи навчання із застосуванням:

- інтерактивних форм проведення лекційних і семінарських занять;
- активізації навчання у вигляді постановки проблемних питань;
- навчальної дискусії;



- методу case-study (аналіз конкретних, практичних ситуацій);

- виконання тестових завдань;
- обговорення фільмів, передач на тематику інформаційних викликів;
- конкурсу письмового проекту-есе по проблемі;
- демонстрації відео, слайдових і скрайб-презентацій по темах.

8. Методи контролю

Контроль знань проводиться як в усній, так і в письмовій формах:

- знання термінів і понять дисципліни (усно та письмово);
- тестовий контроль змістовних модулів (письмово);

Контроль самостійної роботи:

- перевірка конспектів лекцій, підготовки доповідей, написання і знання термінологічного словника.

Форми і методи контролю відображені у 100 бальній шкалі оцінювання знань.

9. Розподіл балів, що отримують студенти

Поточне опитування та самостійна робота						Сума
Змістовий модуль 1				Змістовий модуль 2		100
60				40		
T.1	T.2	T.3	T.4	T.5	T.6	
15	10	15	20	20	20	

Шкала оцінювання

Сума балів за всі форми навчальної діяльності	Оцінка за національною шкалою	
	для екзамену	для заліку
90-100	відмінно	зараховано
82-89	добре	
74-81		
64-73	задовільно	
60-63		
35-59	незадовільно з можливістю	не зараховано з можливістю



	повторного складання	повторного складання
0-34	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	не зараховано з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

10. Методичне забезпечення

1. Методичні вказівки та плани семінарських занять з дисципліни «Культурологія» для студентів усіх напрямів підготовки НУВГП денної форми навчання / [Електронний ресурс]. – режим доступу <http://ep3.nuwm.edu.ua/352/>

11. Рекомендована література

Базова

1. Культурологія: теорія та історія культури. Навч. посіб. / За ред. І. І. Тюрменко, О. Д. Горбула. – К., 2004. – 367с.
2. Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура / Пер. с англ. под науч. ред. О. И. Шкаратана. — М.: ГУ ВШЭ, 2000. — 608 с.
3. Кузнецов М.М. Виртуальная реальность: взгляд с точки зрения философа // Виртуальная реальность: Философские и психологические аспекты. – М., 1997. С. 87.
4. Кафай Э. Игра и технология. Изменение реалий, новый потенциал // Игра со всех сторон. М.: Фонд «Прагматика культуры», 2003.
5. Провензо Ю. Электронно опосредованные игровые ландшафты // Игра со всех сторон. М.: Фонд «Прагматика культуры», 2003.
6. Пропп В. Морфология волшебной сказки. М.: Лабиринт, 1998.
7. Тайлор Э. Первобытная культура. М., 1989.
8. Хейзинга Й. Homo ludens. Статьи по истории культуры. М.: Прогресс-Традиция, 1997.
9. Эко У. Под Сетью (интервью с Л. Маршаллом) // Искусство кино. М., 1997. №9. С. 133.



1. Дери М. Скорость убегания - киберкультура на рубеже веков /М.: Ультра, Культура, АСТ Москва; Екатеринбург: "У-Фактория", 2008. — 480 с.
2. Кастельс М. Галактика Интернет: Размышления об Интернете, бизнесе и обществе (англ.)русск. / Пер. с англ. А. Матвеева под ред. В. Харитонов. — Екатеринбург: У-Фактория (при участии Гуманитарного ун-та), 2004. — 328 с. (Серия «Академический бестселлер»).
3. Кастельс М., Химанен П. Информационное общество и государство благосостояния: Финская модель. / Пер. с англ. А.Калинина, Ю.Подороги. — М.: Логос, 2002. — 219 с.
4. Эко У. От интернета к Гуттенбергу: текст и гипертекст // Интернет. М., 1998. №6-7. С. 91 – 92

Електронний репозиторій НУВГП

1. Стратонова Н. О. Ескапізм у віртуальний простір / Н. О. Стратонова // Людина віртуальна: нові горизонти : зб.наукових праць. – Рубіжне : СНУ ім. В. Даля, 2015. – С. 12-15. / [Електронний ресурс]. – режим доступу <http://ep3.nuwm.edu.ua/6131/>
2. Стратонова, Н. О. Максими П. Грайса в контексті сучасної інтернет-комунікації. // Наукові записки. Серія «Філософія». – Острог : видавництво Національного університету «Острозька академія». – С. 66-71. / [Електронний ресурс]. – режим доступу <http://ep3.nuwm.edu.ua/6132/>
3. Стратонова, Н. О. (2014) Самоідентифікація особистості у віртуальному просторі гри. СНУ ім. Лесі Українки (16). с. 37-45. / [Електронний ресурс]. – режим доступу <http://ep3.nuwm.edu.ua/6128/>
4. Стратонова Н. О. Кіберкультура: антропологія інтернету / Н. Стратонова // Наукові записки. Серія «Філософія». – Острог : видавництво Національного університету «Острозька академія». – Вип. 16. – 2014. – С. 90-95. / [Електронний ресурс]. – режим доступу <http://ep3.nuwm.edu.ua/6127/>



Інформаційні ресурси

1. Про захист прав споживачів [Електронний ресурс] / Закон України Закон від 10.06.2017 № 1023-XII. – Режим доступу: <http://zakon4.rada.gov.ua/laws/show/1023-12>
2. Про авторське право і суміжні права: Закон України від 26.04.2017 [Електронний ресурс] / – Режим доступу: <http://zakon3.rada.gov.ua/laws/show/3792-12>
3. Наукова бібліотека НУВГП (м. Рівне, вул. Олекси Новака, 75) / [Електронний ресурс]. – режим доступу http://nuwm.edu.ua/MySQL/page_lib.php

